

GAME BOY ADVANCE

AGB-BSXE-USA

SSX



INSTRUCTION BOOKLET  
LIVRET D'INSTRUCTIONS



**WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT SAFETY INFORMATION.**

**IMPORTANT SAFETY INFORMATION - READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES**

** WARNING - Seizures**

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.

Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.

Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

**Convulsions**  
**Altered vision**

**Eye or muscle twitching**  
**Involuntary movements**

**Loss of awareness**  
**Disorientation**

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

## **WARNING - Repetitive Motion Injuries**

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

## **WARNING - Battery Leakage**

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.



THIS PRODUCT HAS BEEN RATED BY THE ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. FOR INFORMATION ABOUT THE ESRB RATING, OR TO COMMENT ABOUT THE APPROPRIATENESS OF THE RATING, PLEASE CONTACT THE ESRB AT 1-800-771-3772, OR VISIT [WWW.ESRB.ORG](http://WWW.ESRB.ORG).



THIS OFFICIAL SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY. LICENSED BY SALE FOR USE ONLY WITH OTHER AUTHORIZED PRODUCTS BEARING THE OFFICIAL NINTENDO SEAL OF QUALITY.



THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY® ADVANCE GAME LINK® CABLE.



THIS GAME IS COMPATIBLE WITH THE NINTENDO GAMECUBE VIDEO GAME SYSTEM.

LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.  
© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

**THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE  
GAME BOY® ADVANCE VIDEO GAME SYSTEM.**

# CONTENTS

GETTING STARTED .....	4
COMPLETE CONTROLS .....	5
INTRODUCTION .....	6
SETTING UP THE GAME .....	7
MAIN MENU .....	7
QUICK PLAY .....	8
THRASHING THE SLOPES .....	9
GAME SCREEN .....	9
TRICKS .....	10
CONQUER THE MOUNTAIN .....	14
EVENT TYPES .....	15
ADVANCING YOUR RIDERS .....	16
MULTIPLAYER AND EXTRAS .....	17
OPTIONS .....	19
CREDITS .....	20
LIMITED 90-DAY WARRANTY .....	22

La version française commence à la page 29.



# GETTING STARTED



1. Turn OFF the power switch on your Nintendo Game Boy<sup>®</sup> Advance. Never insert or remove a Game Pak when the power is ON.
2. Insert the SSX 3 Game Pak into the slot on the Game Boy<sup>®</sup> Advance. To lock the Game Pak in place, press firmly.
3. Turn ON the power switch. The Game Boy<sup>®</sup> Advance screen appears.
4. When the Title screen appears, press **START** to advance to the Main menu. (➤ p. 7.)

# COMPLETE CONTROLS

Don't get left behind on the bunny hills. Learn these controls and become one with your board.

## MENU CONTROLS

### ACTION

### COMMAND

**Highlight** option

**+**Control Pad

**Select** option

**A** Button

**Previous** screen

**B** Button

## GAME CONTROLS

### ACTION

### COMMAND

**Turn left/right, spin, and flip in air**

**+**Control Pad

**Crouch and build speed**

**+**Control Pad ↑

**Speed check**

**+**Control Pad ↓

**Grab board** (in the air)

**A** Button, **B** Button, **L** Button, or **R** Button

**Crouch/Jump**

**A** Button (press and hold to crouch, release to jump)

**Adrenaline boost** (on the ground or on rail/log)

**B** Button

**Punch and push opponent**

**L** Button or **R** Button (while on the ground)

**Pause game**

**START**

# INTRODUCTION

Smash all boundaries as you explore and compete on two expansive mountain peaks, striving to become master of the mountain. Crash the free-roaming slopes while hammering out sick new ÜBERS, wicked rail slides, and mad tricks.

## GAME FEATURES

### ❧ **Open Mountain Environment**

Discover the mountain's secrets in a variety of areas designed for freeriding, tricks, and racing. Enter competitions and take on BIG Challenges.

### ❧ **More Tricks Than Ever**

The tricks in SSX 3 are completely blown out. Fly high with sick combos, nasty ÜBERS, and SUPER ÜBERS.

### ❧ **Take on Your Friends**

Connect with another Game Boy® Advance and challenge your friends to head-to-head competitions. Compete in Race, Slopestyle, Big Air, and Super Pipe events.

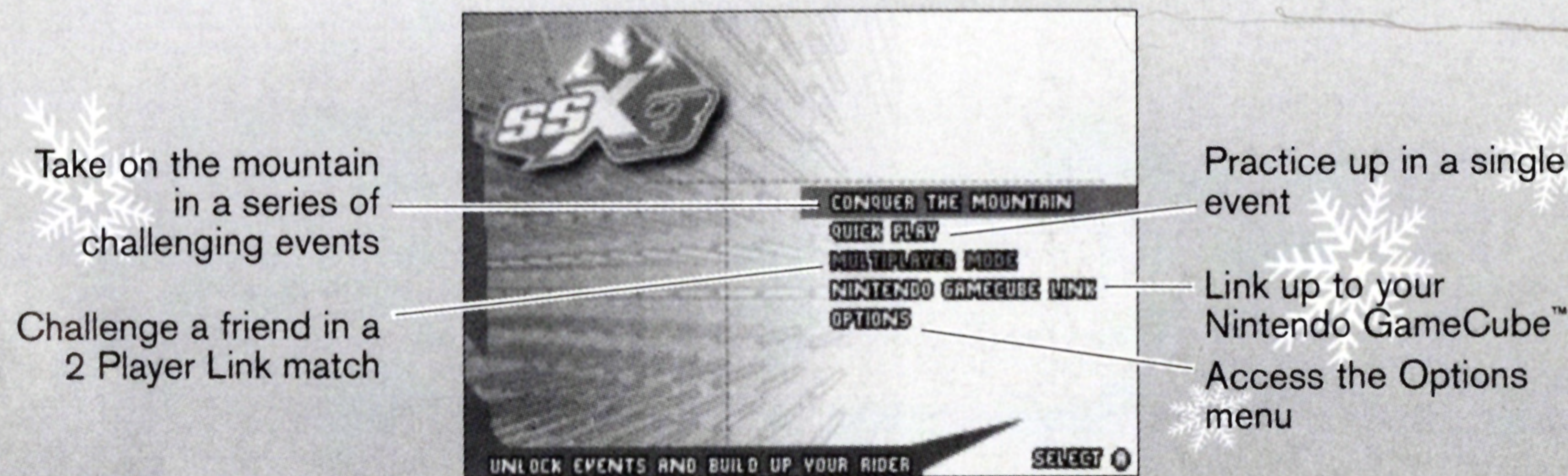
**For more info** about this and other titles, visit EA SPORTS BIG™ on the web at **[www.easportsbig.com](http://www.easportsbig.com)**.

# SETTING UP THE GAME

The fresh snow pack awaits you—strap on your board and get going.

## MAIN MENU

Your road to snowboarding fame begins here.



**NOTE:** Default options are listed in **bold** in this manual.



## QUICK PLAY

Practice your moves in Quick Play before taking on the mountain.

### TO PRACTICE IN QUICK PLAY:

1. From the Main menu, highlight QUICK PLAY and press the **A** Button. The Select Character screen appears.
2. Press the **+**Control Pad  $\leftrightarrow$  to select a character and press the **A** Button. The Setup Character screen appears.
3. You may choose to customize your character further ( $\blacktriangleright$  *Advancing Your Riders* on p. 16), and then press the **+**Control Pad  $\updownarrow$  to highlight CONTINUE and press the **A** Button. The Select Track screen appears.
4. Press the **+**Control Pad  $\leftrightarrow$  to choose the peak of your choice, then press the **+**Control Pad  $\updownarrow$  and press the **A** Button to select a track. The chosen track loads.

**NOTE:** Peak 2 and some Peak 1 tracks may not be available until you unlock them in Conquer the Mountain mode. For more information,  $\blacktriangleright$  *Conquer the Mountain* on p. 14.

# THRASHING THE SLOPES

Get familiar with riding on this mountain or you might end up as a tree ornament.

## GAME SCREEN

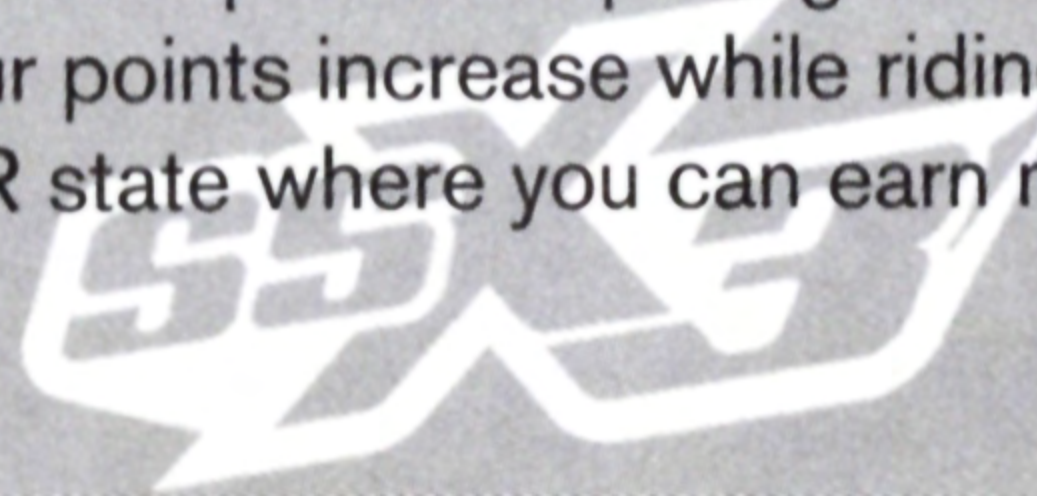
Events begin with your rider at the top of the gate.



## SCORE

Hammer out some cool tricks and watch your score rise. The more difficult and elaborate the trick, the more points you earn.

When you first start out on the course, you receive modest points for pulling off tricks. However, max out your Adrenaline Bar and watch your points increase while riding in ÜBER state. Max out in ÜBER state you enter SUPER ÜBER state where you can earn maximum points for pulling off the more advanced tricks.



## ADRENALINE BAR (BOOST)

All tricks increase Adrenaline Bar, then use your adrenaline later when you need some extra speed. (Keep in mind that you receive higher points as the difficulty level rises.)

- ➔ To get an adrenaline boost, press the **B** Button while on the ground or on a rail/log.
- ❖ Adrenaline decreases when you fall.

## TRICKS



## GRABS

Grab your board in funky ways while flying high.

### TO PERFORM A GRAB:

1. Press and hold the **A** Button to crouch as you approach a jump. Just before the end of the jump, release the **A** Button to take off.
  2. While in the air, press the **A** Button, **B** Button, **L** Button, or the **R** Button to perform a grabbed air trick.
- ➔ Show off wilder grabs by pressing two or more of the above buttons at the same time (while pressing the **+**Control Pad)

## ROTATION TRICKS

Ever wonder what the mountain looks like from the air, upside down, and at a 45-degree angle?

### TO PERFORM A SPINS AND FLIPS:

1. Press and hold the **A** Button to crouch as you approach a jump.
2. Release the **A** Button to jump.
3. Press and hold the **+**Control Pad  $\leftrightarrow$  to spin left or right or  $\updownarrow$  to flip forward or backward.

### RAIL SLIDING

Grab even more points by pulling off stunts on fallen trees and rails.

### TO RAIL SLIDE:

1. Press the **A** Button to jump on a rail or just ride up onto one.
2. Press the **+**Control Pad  $\leftrightarrow$  to rotate around while rail sliding.



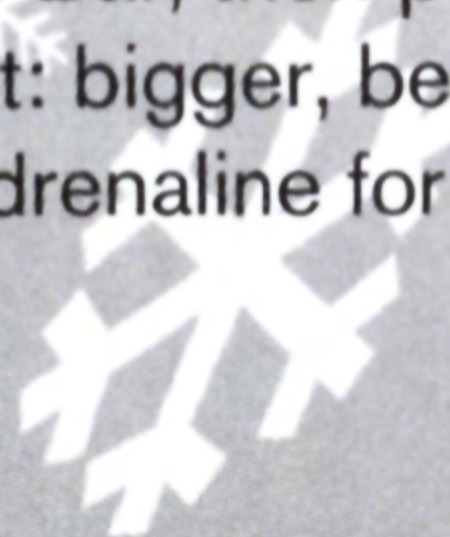
## ÜBERS

Strap a board to your feet and display your innate ability to twist and contort your body while airborne. Once your Adrenaline Bar reaches full capacity, bust out with an ÜBER to demoralize the competition.

Get BIG air to pull off these huge tricks.

### TO BUST OUT WITH AN ÜBER:

1. When the top of the Adrenaline Bar flashes, you have 20 seconds to pull off an ÜBER. Press and hold the **A** Button to crouch as you approach a jump. Just before the end of the jump, release the **A** Button to take off.
2. While airborne, press and hold the **L** Button or the **R** Button. Then press the **A** Button or the **B** Button. Perform more by pressing multiple buttons in combination.
- ❖ Each successful ÜBER fills a letter in ÜBER. Once all of the letters are filled, you are in SUPER ÜBER state.
- ❖ There is a progression from tricks to ÜBER tricks to SUPER ÜBER tricks. Once you fill your Adrenaline Bar, then perform four U-B-E-R tricks, you upgrade to SUPER ÜBER state. The result: bigger, better tricks than ever. Max out that S-U-P-E-R and you have infinite boost/adrenaline for the remainder of the track.



## PAUSE MENU

While taking a breather from all that thrashing, adjust your settings.

- ➔ To pause during gameplay, press **START**. The game stops and the Pause menu appears.
- ☛ From the Pause menu you can continue the current event or restart it, go to the Map/Transport screen and transport to a new track or peak, or adjust the game options.



# CONQUER THE MOUNTAIN

Annihilate the competition and own the mountain. Participate in Slopestyle, Super Pipe, Race, Backcountry, Big Air events, and BIG Challenges. Success in all areas advances you to the summit peaks where the final showdowns take place.

**NOTE:** Playing in Conquer the Mountain mode is the only way to unlock tracks and acquire the cash needed to advance your characters.

## EVENT MODE

Take on the field in race mode and compete for points in Super Pipe, Slopestyle, and Big Air. Placing in the top three rewards you with a medal and cash.

## BIG CHALLENGE

Take on a series of BIG Challenges as you ride the track. Collect BIG icons and complete the challenge to earn cash.

- ❖ Both Event and BIG Challenge modes are played separate from one another. However, if you earn enough cash in one mode, it is unlocked for all modes in Conquer the Mountain.
- ❖ You can complete some BIG Challenges and some Events in combination to unlock tracks.
- ❖ All cash earned from Events and BIG Challenges can be spent on attributes, outfits (have bonus attributes), and boards (have bonus attributes).
- ❖ Career earnings add up and unlock tracks. Career earnings never deplete.

## **CHALLENGES (RIVAL)**

Earn enough cash in Conquer the Mountain mode and unlock the peak summit—Backcountry track.

After choosing Rival Challenge mode, you are challenged to a head-to-head race against your rival rider. Beat him/her to the bottom and earn big cash and access to the next peak.

## **EVENT TYPES**

All events have three heats. Races have a Qualifying round, Semifinal round, and a Final round. Slopestyle, Super Pipe, and Big Air events have two Qualifying rounds and a Final round.

### **SLOPESTYLE**

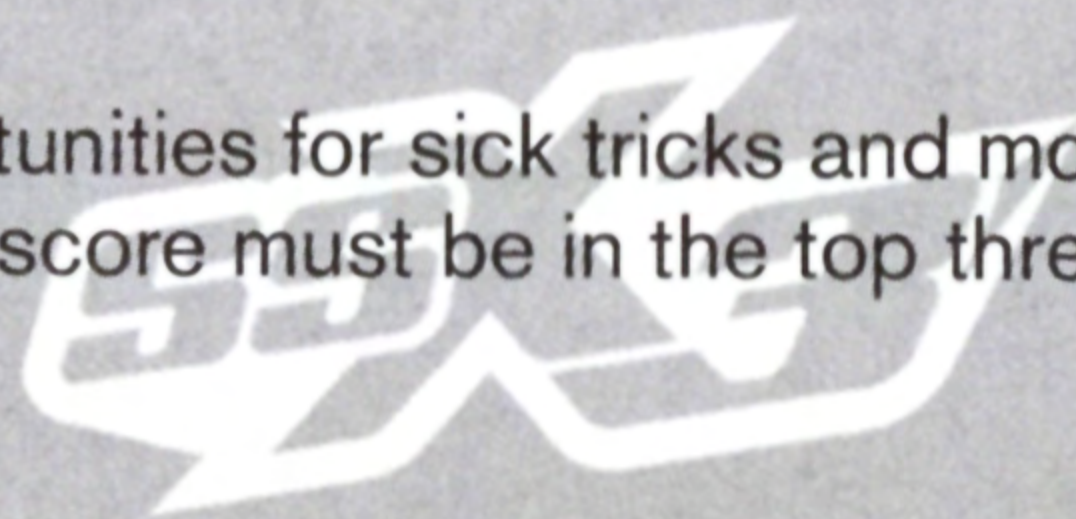
Slopestyle is a freestyle event in which you are judged on the tricks and maneuvers you pull off during a run. Slopestyle courses are about finding your own line and rhythm. Find the best line with the biggest air and the multipliers. Two Qualifier rounds combined score must be in the top three riders to advance to the final round.

### **SUPER PIPE**

A Super Pipe is a ramp shaped like the bottom half of a tube. Ride the Super Pipe to catch air and perform ÜBER tricks by traveling back and forth from wall to wall while moving down the fall line. Pull off tricks and grab the trick collectables for higher score. The combined score of two Qualifying rounds must be in the top three riders to advance to the final round.

### **BIG AIR**

Massive kickers present the rider with huge air opportunities for sick tricks and monster points in a short run. Two Qualifier rounds combined score must be in the top three riders to advance to the final round.



## ADVANCING YOUR RIDERS

Winning events and completing BIG Challenges in Conquer the Mountain mode allows you to boost your characters' stats and purchase attributes with your cash earnings.

- ❖ Achieve success in events and you earn medals. Medals translate to cash. The harder the track, the more cash earned.
- ❖ Completing BIG Challenges earns cash. The harder the challenge, the more cash earned.
- ❖ Repeat BIG Challenges and Events = 1/10 cash earned from original completion/medal.
- ❖ Winning rival challenges—race a rival on Backcountry—results in big cash.
- ❖ Grabbing cash collectables found along the way earns bonus cash.
- ❖ Each 100 trick points earn cash.

After you earn cash, return to the shop and purchase attributes, boards, and outfits.

## SETUP CHARACTER SCREEN

**CONTINUE**

Advance to Select Track.

**SHOP**

Purchase stylin' new gear and attributes for your character.

**EQUIP CHARACTER**

Outfit your character with your newly purchased goods.

**RIDER PROFILE**

Get the lowdown on the selected character.

**TROPHY ROOM**

See your character's awards and achievements.

**OBJECTIVES**

Check out career objectives for the next event/race or read a summary on how to earn cash.

**RADIO BIG**

Customize the music tracks played during the game.

# MULTIPLAYER AND EXTRAS

SSX 3 allows head-to-head play between you and a friend. You can also connect with SSX 3 for Nintendo GameCube™ and transfer cash using a Nintendo GameCube™-Game Boy® Advance cable.

## MULTIPLAYER MODE

Race head to head against a friend through a Game Boy® Advance Game Link® cable.

### TO SET UP A MULTIPLAYER MODE GAME:

1. Connect two Game Boy® Advance systems via a Game Boy® Advance Game Link® cable.

**NOTE:** Player 2 connects to Player 1 directly with the Game Boy® Advance Game Link® cable.

2. From the Main menu, highlight MULTIPLAYER MODE and press the **A** Button.
3. In the Select Character screen, select the rider and press the **A** Button. (Only Player 1 can press the **A** Button).
4. Choose a course from the Select Track screen then press the **A** Button to begin play.



## CONNECTING TO YOUR NINTENDO GAMECUBE™


Connect to SSX 3 for Nintendo GameCube™ using a Nintendo GameCube™-Game Boy® Advance cable and transfer cash earned from the Nintendo GameCube™ to the Game Boy® Advance.

**NOTE:** You must have SSX 3 for both Nintendo GameCube™ and Game Boy® Advance.

### TO CONNECT TO YOUR NINTENDO GAMECUBE™:

1. Turn OFF the Nintendo GameCube™ by pressing the POWER Button, and turn OFF the power switch on your Game Boy® Advance.
2. Connect the Nintendo GameCube™ and Game Boy® Advance with a Nintendo GameCube™-Game Boy® Advance cable and then turn them both ON.
3. From the Nintendo GameCube™ game, go to the Lodge menu to Link Up with the Game Boy® Advance.
4. On the Main menu for the Game Boy® Advance game, select NINTENDO GAMECUBE LINK.
5. On the Nintendo GameCube™ game, initiate the Game Boy Advance Link from the Lodge at any Hub.
6. Connecting to the Nintendo GameCube™ transfers cash to the Game Boy® Advance. Cash rewards are available to use in all game modes.

# OPTIONS

➔ To highlight an option, press the **+**Control Pad  and then press the **A** Button to toggle it. Press the **B** Button to go back.

**SPEED**

Select between **MPH** or KM/H.

**MUSIC**

Turn the music **ON/OFF**.

**SFX**

Switch the sound effects **ON/OFF**.

**HUD**

Turn **ON/OFF** HUD information.

**ENTER NAME**

Enter your name for record keeping.

**CREDITS**

View the game credits.

**RESET CAREER**

Erase all saved game data.



# CREDITS

EA CANADA - WWW.EACANADA.COM

**EXECUTIVE PRODUCER:** STEVEN  
RECHTSCHAFFNER

**PRODUCER:** JEREMY FERGUSON

## TESTING TEAM

**PROJECT MANAGER:** JOHN BRETT

**TEAM LEAD:** CHRIS DUMARESQ

**TESTERS:** ALUN HOLLYMAN, MATT  
MADDALOZZO, JEFF MORLEY, SEAN SKAALRUD,  
VIVIAN TAN-NG, CHARLES WAGNER, CAMERON  
WONG

## MARKETING AND PR

**MARKETING DIRECTOR:** KEITH MUNRO

**PRODUCT MANAGER:** KATRINA STRAFFORD

**PUBLIC RELATIONS TEAM:** BRYCE BAER

**SPECIAL THANKS:** DARRIN BROWN, DAVID  
ELTON, EAC/EAX MASTERING, JOHN MORGAN,  
WILLIAM MOZELL

## VISUAL IMPACT PRODUCTIONS

**LEAD PROGRAMMER:** CLAUDE VERSTRAETEN

**PROGRAMMING TEAM:** ROMARIC DE PERIER,  
NICOLAS SEVEZ

**ART DIRECTOR:** DAVID JUHENS

**TECHNICAL ART DIRECTOR:** JEAN CHRYS  
LEPERCQUE

**MODELERS:** LIONEL CAILLAUD, MATHIAS  
DESHAYES, NICOLAS LEYMON, CHRISTIAN  
SCHMIDT, MARTIN SCHUCHEWYTSCH,  
PASCAL LE GUINOU

## EARS CREATIVE SERVICES

**DOCUMENTATION:** JASON GORSKI

**DOCUMENTATION LAYOUT:** CHRIS HELD

**PACKAGE ILLUSTRATION:** MICHAEL KERBO

## EARS CUSTOMER QUALITY CONTROL

TRAVIS ALGER, ANTHONY BARBAGALLO, JASON  
COLLINS, BEN CRICK, ERON GARCIA, DARRYL  
JENKINS, DAVE KNUDSON, JOSEPH LEE, RUSS  
MEDEIROS, ADAM RIVERA, SIMON STEEL, ROB  
STIASNY

## LICENSED MUSIC

"GO"

PERFORMED BY ANDY HUNTER

WRITTEN BY ANDY HUNTER AND TEDD  
TJORNHORN

© 2003 BIRDWING MUSIC/ENGAGE/MEAUX HITS/  
TEDASIA MUSIC (ASCAP)

ADMINISTERED BY EMI CHRISTIAN MUSIC  
PUBLISHING

RECORDING COURTESY OF NETTWERK  
PRODUCTIONS/SPARROW RECORDS

"WOBBLE"

PERFORMED BY APHRODITE

WRITTEN BY GAVIN KING

© 2000 EMI APRIL MUSIC INC. AND EXPRESS  
SONGS ADMINISTERED BY EMI APRIL MUSIC INC.  
RECORDING COURTESY OF V2 RECORDS

"LIKE THIS"

PERFORMED BY X-ECUTIONERS

WRITTEN BY R. AGUILAR AND A. SAFFREY

© 2003 SWIFT TRACKS (BMI) AND A. SAFFREY  
MUSIC (BMI)

RECORDING COURTESY OF COLUMBIA  
RECORDS

BY ARRANGEMENT WITH SONY MUSIC  
LICENSING

"SCREW UP"

PERFORMED BY OVERSEER

WRITTEN BY ROBERT HOWES PKA DR. CHUG

© 2003 WARNER CHAPPELL (PRS). ALL RIGHTS  
ADMINISTERED BY WB

MUSIC CORP. (ASCAP)

RECORDING COURTESY OF COLUMBIA  
RECORDS

BY ARRANGEMENT WITH SONY MUSIC  
LICENSING

"SILVER SCREEN SHOWER SCENE (STATIC  
REVENGER)"

PERFORMED BY FELIX DA HOUSECAT

"WRITTEN BY BOBBY ORLANDO, FELIX  
STALLINGS, DAVID JENEFSKY AND TOMMIE  
LORELLO"

© 2003 UNIVERSAL-MCA MUSIC PUBLISHING, A  
DIVISION OF UNIVERSAL MUSIC STUDIOS INC."

"RECORDING, SHERLOCK HOLMES MUSIC  
PUBLISHING AND NETT MANAGEMENT OBO T.  
LORELLO"

RECORDING COURTESY OF EMPORER NORTON  
RECORDS

"RIDE"

PERFORMED BY DEEPSKY

WRITTEN BY J. SCOTT G AND JASON BLUM

VOCAL BY J SCOTT G

PRODUCED AND ENGINEERED BY DEEPSKY

© 2003 DEEPSKY MUSIC

(P) 2002 RECORDING COURTESY OF KINETIC  
RECORDS

"BUFFET OF BREAKS"

WRITTEN AND COMPOSED BY JOHN MORGAN

MIXED BY FRANCOIS LAFLEUR

© 2003 ELECTRONIC ARTS INC.

**CONTRACTED SERVICES:** SHIN'EN MULTIMEDIA



# LIMITED 90-DAY WARRANTY

## ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "**Recording Medium**") and the documentation that is included with this product (the "**Manual**") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

## RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt, showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

## RETURNS AFTER THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, please return the product along with (1) a check or money order for \$15.00 made payable to Electronic Arts, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below, and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

## EA WARRANTY CONTACT INFO

E-mail and Website: <http://techsupport.ea.com>

Phone: (650) 628-1900

## EA WARRANTY MAILING ADDRESS

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

## NOTICE

Electronic Arts reserves the right to make improvements in the product described in this manual at anytime and without notice. This manual and the product described in this manual are copyrighted. All rights reserved. No part of this manual may be copied, reproduced, translated, or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior written consent of Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025.

**EA TECH SUPPORT**—If you need technical assistance with this product, call us at (650) 628-4322 Monday through Friday between 8:30–11:45 AM or 1:00–4:30 PM, Pacific Standard Time. **No hints or codes are available from (650) 628-4322. You must call the EA HINTS & INFORMATION HOTLINE for hints, tips, or codes.**

## TECHNICAL SUPPORT CONTACT INFO

E-mail and Website: <http://techsupport.ea.com>

Mailing Address: Electronic Arts Technical Support  
PO Box 9025  
Redwood City Ca 94063-9025



If you live outside of the United States, you can contact one of our other offices.

In **Australia**, contact:

Electronic Arts Pty. Ltd.  
P.O. Box 432  
Southport Qld 4215, Australia

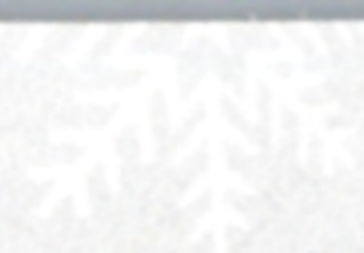
In the **United Kingdom**, contact:

Electronic Arts Ltd.  
P.O. Box 181  
Chertsey, KT16 0YL, UK  
Phone (0870) 2432435

In **Australia**: For Technical Support and Game Hints and Tips, phone the EA HOTLINE: 1 902 261 600 (95 cents per min.) CTS 7 days a week 10 AM–8 PM. If you are under 18 years of age parental consent required.

Software and Documentation © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS, the EA SPORTS logo, EA SPORTS BIG, and the EA SPORTS BIG logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ and EA SPORTS BIG™ are Electronic Arts™ brands.





**AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE LIVRET DE PRÉCAUTIONS QUI ACCOMPAGNE CE PRODUIT AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL, LOGICIEL OU ACCESSOIRE NINTENDO®. CE LIVRET CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES DE SÉCURITÉ.**

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ AU JEU - VEUILLEZ LIRE LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT JOUIEZ AVEC DES JEUX VIDÉO

## **AVERTISSEMENT - Danger d'attaque**

Certains individus (environ 1 sur 4000) peuvent avoir des crises d'épilepsie ou s'évanouir lorsque exposés à au clignotement de lumières d'une télévision ou d'un jeu vidéo, même s'ils n'ont jamais eu de crises auparavant.

Toute personne ayant déjà eu une crise d'épilepsie, perdu connaissance ou été victime d'autres symptômes liés à l'épilepsie devraient consulter un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

Les parents devraient surveiller leurs enfants lorsque ceux-ci jouent à des jeux vidéo. Si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants, cessez le jeu et consultez un médecin :

**Convulsions**

**Troubles de la vue**

**Tics oculaires/musculaires**

**Mouvements involontaires**

**Perte de conscience**

**Désorientation**

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie pendant le jeu :

1. Assoyez-vous où tenez-vous le plus loin possible de l'écran
2. Jouez sur le plus petit écran de télévision possible
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. À toutes les heures, prenez une pause de 10 à 15 minutes.

## **AVERTISSEMENT - Blessures dues au mouvement répétitif**

Après quelques heures de jeu, les jeux vidéo peuvent irriter muscles, poignets et peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien ou l'irritation cutanée.

- Prenez une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu, même si vous ne croyez pas en avoir besoin.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, cessez le jeu et reposez-vous quelques heures avant de reprendre le jeu.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, cessez le jeu et consultez un médecin.

## **AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide des piles**

L'écoulement de l'acide des piles peut causer des blessures et endommager le Game Boy. S'il y a fuite, lavez minutieusement la peau et les vêtements contaminés. Évitez tout contact de l'acide des piles avec votre bouche ou vos yeux. Un écoulement de l'acide des piles peut provoquer l'apparition de petits bruits secs.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'utilisez pas de vieilles piles avec des neuves. (Changez toutes les piles en même temps)
- N'utilisez pas de piles alcalines avec d'autres types de piles.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel-cadmium.
- Ne laissez pas de piles usées dans votre Game Boy. Quand les piles perdent leur énergie, le témoin lumineux peut diminuer d'intensité, le son, faiblir et l'écran d'affichage, s'assombrir. Dans ce cas, remplacez promptement toutes les piles par des piles neuves.
- Ne laissez pas les piles dans un Game Boy ou dans un accessoire pendant de longues périodes de non utilisation.
- Quand les piles ont perdu toute leur énergie et quand vous avez terminé de jouer, éteignez l'appareil.
- Ne rechargez pas les piles.
- Insérez les piles du bon côté. Assurez-vous que les signes positifs (+) et négatifs (-) se trouvent en bonne position. Insérez l'extrémité portant un signe négatif (-) en premier. Quand vous retirez les piles, retirez-en l'extrémité portant le signe positif (+) en premier.
- Ne jetez jamais les piles dans les flammes.



LE PRÉSENT PRODUIT A ÉTÉ COTÉ PAR L'ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. POUR OBTENIR DES INFORMATIONS SUR LE SYSTÈME DE COTATION DE L'ESRB, OU POUR DONNER VOTRE OPINION SUR L'À-PROPOS DE LA COTATION, VEUILLEZ CONTACTER L'ESRB AU 1-800-771-3772 OU VISITER WWW.ESRB.ORG.

SOUS LICENCE DE



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.

© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.



LE SCEAU OFFICIEL EST LA PREUVE QUE NINTENDO A APPROUVÉ LA QUALITÉ DE CE PRODUIT. LORSQUE VOUS ACHETEZ DES PRODUITS ET ACCESSOIRES, RECHERCHEZ TOUJOURS CE SCEAU POUR VOUS ASSURER QUE LES PRODUITS SONT COMPATIBLES. TOUS LES PRODUITS NINTENDO NE DOIVENT ÊTRE UTILISÉS QUE CONJOINTEMENT À D'AUTRES PRODUITS AUTORISÉS PORTANT LE SCEAU OFFICIEL DE QUALITÉ NINTENDO.



CE LOGICIEL COMPREND UN MODE MULTIJOUEUR QUI NÉCESSITE UN CÂBLE GAME LINK® POUR GAME BOY® ADVANCE.



CE JEU EST COMPATIBLE AVEC LA CONSOLE DE JEU NINTENDO GAMECUBE.

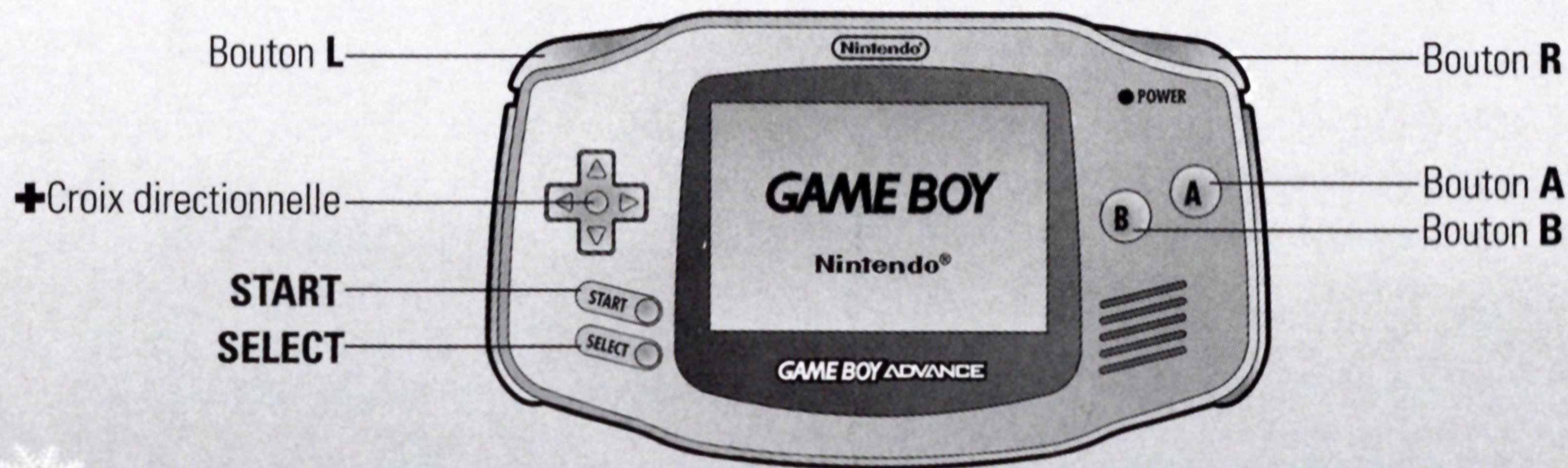
**CE LOGICIEL NE FONCTIONNE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO PORTATIF GAME BOY® ADVANCE.**

# TABLE DES MATIÈRES

POUR COMMENCER.....	30
LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES.....	31
INTRODUCTION.....	32
CONFIGURATION DU JEU.....	33
MENU PRINCIPAL .....	33
QUICK PLAY.....	34
DÉMOLIR LES PENTES.....	35
ÉCRAN DE JEU .....	35
CASCADES .....	36
CONQUER THE MOUNTAIN.....	40
TYPES D'ÉPREUVES.....	41
AMÉLIORER VOS PERSONNAGES .....	42
MULTIJOUEUR ET EXTRAS.....	43
OPTIONS .....	45
MENTIONS AU GÉNÉRIQUE.....	46
GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS .....	48



# POUR COMMENCER



1. Éteignez votre appareil Nintendo Game Boy® Advance. Ne jamais insérer ni retirer un logiciel lorsque l'appareil est allumé.
2. Insérez le logiciel SSX 3 dans la fente prévue à cet effet. Appuyez fermement pour bien le verrouiller.
3. Allumez l'appareil. L'écran Game Boy® Advance apparaît.
4. À l'écran titre, appuyez sur **START** pour passer au menu principal. (➤ p. 33.)

# LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES

Ne perdez pas votre temps sur les pentes familiales. Apprenez ces commandes et devenez un prolongement de votre planche.

## COMMANDES DE MENU

*ACTION*

*COMMANDE*

**Mettre** l'option **en surbrillance**

**+** Croix directionnelle

**Sélectionner** l'option

Bouton **A**

Écran **précédent**

Bouton **B**

## COMMANDES DE JEU

*ACTION*

*COMMANDE*

**Tourner vers la gauche/droite, vrille et pirouette dans les airs**

**+** Croix directionnelle

**S'accroupir et accélérer**

**+** Croix directionnelle ↑

**Ralentir**

**+** Croix directionnelle ↓

**Saisir la planche** (dans les airs)

Bouton **A**, bouton **B**, bouton **L** ou bouton **R**

**S'accroupir/Sauter**

Bouton **A** (appuyer et maintenir pour s'accroupir, relâcher pour sauter)

**Boost d'adrénaline** (sur le sol ou sur une rampe/buche)

Bouton **B**

**Frapper et pousser l'adversaire**

Bouton **L** ou bouton **R** (sur le sol)

**Interrompre le jeu**

**START**

# INTRODUCTION

Traversez toutes les frontières en explorant et en participant à des compétitions sur deux pics de montagnes étendus, dans le but de devenir maître de la montagne. Déchiquetez les pentes étendues en exécutant de nouveaux ÜBERS déments, des glissades sur rampes incroyables et de folles cascades.

## CARACTÉRISTIQUES DU JEU

### ❖ **Environnement montagneux à grands espaces**

Découvrez les secrets de la montagne dans différentes sections conçues pour le freeride, les cascades et la course. Participez à des compétitions et relevez de gros défis.

### ❖ **Plus de cascades qu'avant**

Les cascades de SSX 3 sont complètement démentes. Volez haut en effectuant des combos de fou ainsi que des ÜBERS et des SUPER ÜBERS risqués.

### ❖ **Affrontez vos amis**

Connectez votre appareil à un autre Game Boy® Advance et mettez vos amis au défi dans des compétitions. Courez dans des épreuves Race, Slopestyle, Big Air et Super Pipe.

**Pour plus d'informations** sur ce jeu et sur d'autres jeux, visitez  
EA SPORTS BIG<sup>MD</sup> sur le web à l'adresse **[www.easportsbig.com](http://www.easportsbig.com)**.

# CONFIGURATION DU JEU

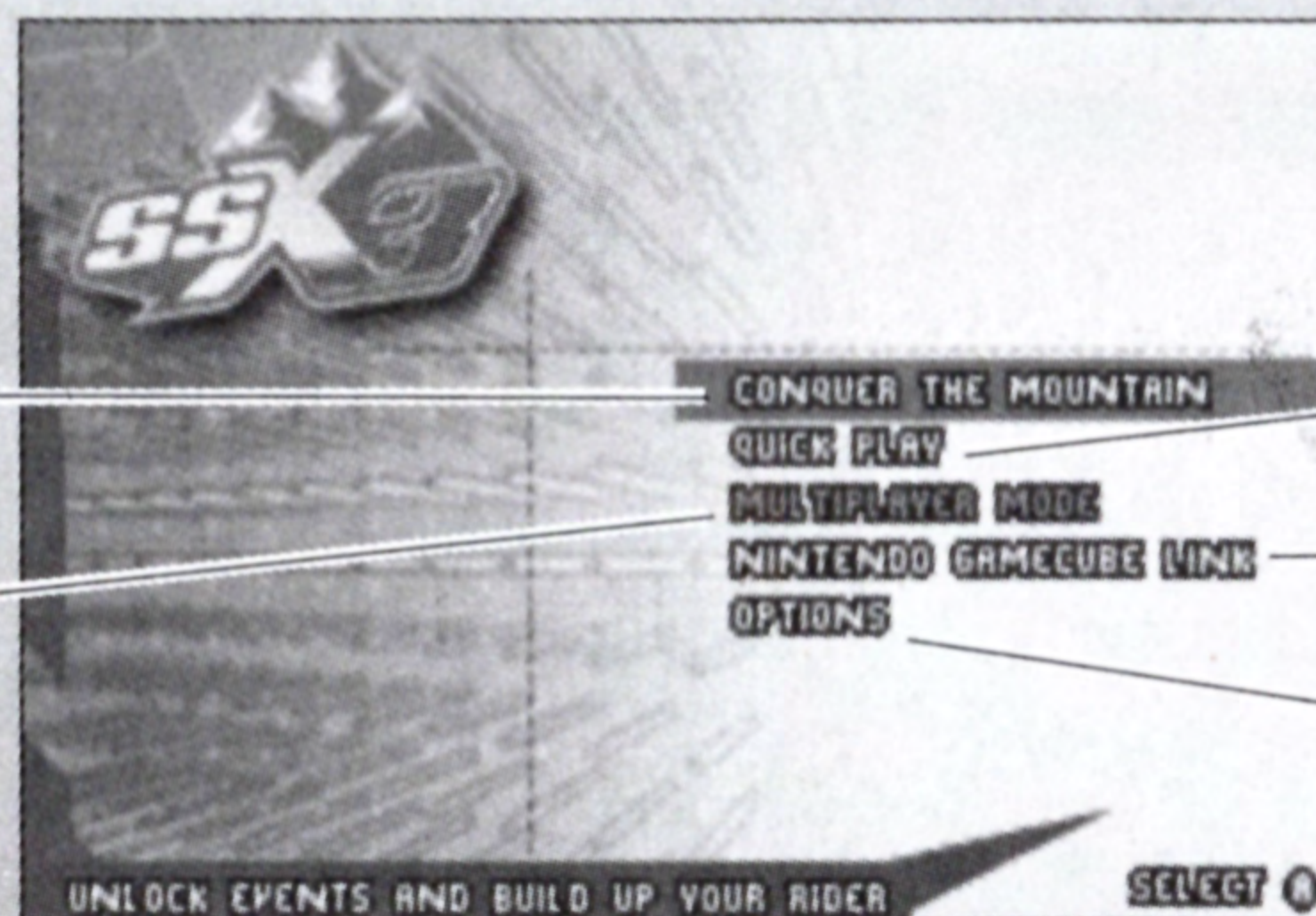
La poudreuse fraîche vous attend; enfilez votre planche et partez à l'aventure.

## MENU PRINCIPAL

Votre chemin vers la gloire commence ici.

Surmontez la montagne dans une série d'épreuves stimulantes

Mettez un ami au défi dans un match à 2 joueurs



Pratiquez-vous dans le cadre d'une épreuve simple

Connecter à votre Nintendo GameCube<sup>MC</sup>

Accédez au menu Options

**REMARQUE :** Les options par défaut apparaissent en **gras** dans ce manuel.



## QUICK PLAY

Pratiquez vos manœuvres en mode Quick Play avant de confronter la montagne.

POUR VOUS PRATIQUER EN MODE QUICK PLAY :

1. À partir du menu principal, mettez en surbrillance QUICK PLAY et appuyez sur le bouton **A**. L'écran Select Character s'affiche.
2. Appuyez sur la **+**croix directionnelle  $\leftrightarrow$  pour sélectionner un personnage et appuyez sur le bouton **A**. L'écran Setup Character s'affiche.
3. Vous pouvez choisir de personnaliser votre personnage davantage ( $\rightarrow$  *Améliorer vos personnages*, p. 42), puis appuyez sur la **+**croix directionnelle  $\updownarrow$  pour placer CONTINUE en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**. L'écran Select Track apparaît.
4. Appuyez sur la **+**croix directionnelle  $\leftrightarrow$  pour choisir le sommet de votre choix, puis appuyez sur la **+**croix directionnelle  $\updownarrow$  et appuyez sur le bouton **A** pour sélectionner une piste. La piste choisie est chargée.

**REMARQUE :** Peak 2 et des pistes de Peak 1 deviennent accessibles lorsque vous les déverrouillez en mode Conquer the Mountain. Pour plus d'informations,  $\rightarrow$  *Conquer the Mountain* on p. 40.



# DÉMOLIR LES PENTES

Familiarisez-vous avec la montagne, sinon vous risquez de vous faire ensevelir.

## ÉCRAN DE JEU

Au début des épreuves, votre planchiste se trouve au portillon de départ.



## POINTAGE

Effectuez des cascades trippantes et voyez votre pointage grimper. Plus la cascade est difficile et élaborée, plus vous gagnez de points.

Au début de la descente, vous ne recevez qu'un certain nombre de points lorsque vous effectuez des cascades. Toutefois, remplissez votre indicateur d'adrénaline et vous verrez vos points augmenter lorsque vous êtes en phase ÜBER. Passez ensuite en phase SUPER ÜBER et gagnez un maximum de points en ex.cutant les cascades les plus élaborées.

## INDICATEUR D'ADRÉNALINE (BOOST)

Effectuez des cascades pour remplir votre indicateur d'adrénaline; utilisez ensuite votre adrénaline pour accélérer subitement. (N'oubliez pas que vous recevez davantage de points lorsque le niveau de difficulté augmente).

- ➔ Pour obtenir un boost d'adrénaline, appuyez sur le bouton **B** lorsque vous êtes au sol ou sur une rampe/bûche.
- ❖ Votre niveau d'adrénaline diminue lorsque vous tombez.

## CASCADES



### SAISIR LA PLANCHE

Saisissez votre planche de façons inouïes en volant très haut.

#### POUR SAISIR VOTRE PLANCHE :

1. Appuyez sur le bouton **A** et maintenez-le enfoncé pour vous accroupir lorsque vous êtes sur le point de sauter. Juste avant de vous envoler, relâchez le bouton **A** pour vous élaner.

2. Dans les airs, appuyez sur le bouton **A**, le bouton **B**, le bouton **L** ou le bouton **R** pour saisir la planche.

➔ Saisissez votre planche de façons extraordinaires en appuyant sur plusieurs de ces bouton en même temps (en appuyant sur la **+**croix directionnelle).

## CASCADES EN ROTATION

Vous vous êtes déjà demandé à quoi ressemble la montagne vu de haut dans les airs, à l'envers ou à un angle de 45 degrés?

### POUR EFFECTUER DES VRILLES ET DES PIROUETTES :

1. Appuyez sur le bouton **A** et maintenez-le enfoncé pour vous accroupir lorsque vous êtes sur le point de sauter.
2. Relâchez le bouton **A** pour sauter.
3. Appuyez sur la **+**croix directionnelle ⇔ et maintenez-la enfoncée pour tourner vers la gauche ou vers la droite ou ⇕ pour faire une pirouette avant ou arrière.

## GLISSER SUR LES RAMPES

Gagnez encore plus de points en effectuant des cascades sur des troncs d'arbres couchés et sur des rampes.

### POUR GLISSER SUR LES RAMPES :

1. Appuyez sur le bouton **A** pour sauter sur une rampe ou glissez droit dessus.
2. Appuyez sur la **+**croix directionnelle ⇔ pour tourner tout en glissant sur la rampe.



## ÜBERS

Enfilez une planche et montrez votre habileté de vous contorsionner dans les airs. Une fois que votre indicateur d'adrénaline est rempli, effectuez un Über pour décourager la concurrence.

Volez haut pour pouvoir exécuter ces supers cascades.

### POUR EXÉCUTER UN ÜBER :

1. Lorsque le sommet de l'indicateur d'adrénaline clignote, vous avez 20 secondes pour exécuter un ÜBER. Appuyez sur le bouton **A** et maintenez-le enfoncé pour vous accroupir lorsque vous êtes sur le point de sauter. Juste avant de vous envoler, relâchez le bouton **A** pour vous élaner.
2. Une fois dans les airs, appuyez sur le bouton **L** ou sur le bouton **R** et maintenez-le enfoncé. Appuyez ensuite sur le bouton **A** ou le bouton **B**. Amplifiez votre cascade en appuyant sur plusieurs bouton à la fois.
- ❖ Chaque fois que vous réussissez un ÜBER, vous remplissez une lettre de ÜBER. Lorsque toutes les lettres sont remplies, vous vous trouvez dans la phase SUPER ÜBER.
- ❖ Vous progressez des simples cascades aux ÜBER cascades aux SUPER ÜBER cascades. Lorsque vous remplissez votre indicateur d'adrénaline et que vous performez quatre cascades ÜBER, vous passez à la phase SUPER ÜBER. Le résultat : des cascades plus élaborée et mieux effectuées. Maximisez la phase SUPER et vous aurez un maximum d'adrénaline pour le restant de la descente.

## MENU DE PAUSE

Prenez deux minutes pour reprendre votre souffle et réglez les paramètres du jeu.

- ➔ Pour interrompre le jeu, appuyez sur **START**. Le jeu s'arrête momentanément et le menu de pause apparaît.
- À partir du menu de pause, vous pouvez continuer l'épreuve courante ou la recommencer, passer à l'écran Map/Transport et passer à une nouvelle piste ou un nouveau sommet ou régler les options du jeu.



# CONQUER THE MOUNTAIN

Éliminez la concurrence et prenez contrôle de la montagne. Participez aux épreuves Slopestyle, Super Pipe, Race, Backcountry, Big Air et aux défis BIG. Le succès vous mènera aux sommets où se déroulent les grandes finales.

**REMARQUE :** Jouer en mode Conquer the Mountain est la seule façon de déverrouiller des pistes et d'acquérir l'argent nécessaire pour améliorer vos personnages.

## MODE EVENT

Descendez la piste et tentez de remporter des points en modes Super Pipe, Slopestyle et Big Air. Lorsque vous terminez dans le top 3, vous vous méritez une médaille et de l'argent.

## DÉFI BIG

Relevez une série de défis BIG durant votre descente. Récoltez des icônes BIG et réussissez le défi pour gagner de l'argent.

- ❖ Les modes Event et BIG Challenge sont joués indépendamment l'un de l'autre. Toutefois, si vous gagnez assez d'argent dans un des modes, il sera déverrouillé pour tous les modes de Conquer the Mountain.
- ❖ Vous pouvez combiner les défis BIG et certains Events pour déverrouiller des pistes.
- ❖ L'argent que vous gagnez aux défis BIG et Events peut être dépensée sur des attributs, des vêtements (attributs bonis) et des planches (attributs bonis).
- ❖ Les progrès de carrière aident à déverrouiller des pistes. Les progrès de carrière ne diminuent JAMAIS.

## **DÉFIS (RIVAL)**

Gagnez assez d'argent en mode Conquer the Mountain et déverrouillez la pente Backcountry. Après avoir choisi le mode Rival Challenge, vous devez courir contre un adversaire. Terminez premier et gagnez beaucoup d'argent, ce qui vous permettra de passer au prochain sommet.

## **TYPES D'ÉPREUVES**

Chaque épreuve a 3 parties. Les courses comptent une ronde de qualifications, une ronde de semi-finales et une ronde finale. Les épreuves Slopestyle, Super Pipe et Big Air ont deux rondes de qualifications et une ronde finale.

### **SLOPESTYLE**

Slopestyle est une épreuve freestyle dans laquelle vous devez montrer vos habiletés. Vous êtes jugés selon les cascades et les manœuvres que vous exécutez. Le but des descentes Slopestyle est de trouver votre style et votre rythme. Trouvez le meilleur chemin permettant les plus hauts envols et contenant le plus grand nombre de multiplicateurs. Votre pointage des deux rondes de qualifications doit vous placer au top 3 afin que vous puissiez passer à la ronde finale.

### **SUPER PIPE**

Une Super Pipe est une rampe qui a la forme d'un demi-tube. Descendez la Super Pipe en prenant de l'altitude afin d'effectuer des cascades ÜBER. Montez et descendez de mur en mur pour prendre de l'élan. Exécutez des cascades et récoltez les items de cascade pour augmenter votre pointage. Votre pointage des deux rondes de qualifications doit vous placer au top 3 afin que vous puissiez passer à la ronde finale.

### **BIG AIR**

La pente vous donnent l'occasion de vous envoler très haut et d'exécuter des cascades montres et de gagner bien des points rapidement. Votre pointage des deux rondes de qualifications doit vous placer au top 3 afin que vous puissiez passer à la ronde finale.

## AMÉLIORER VOS PERSONNAGES

Lorsque vous remportez des épreuves et que vous réussissez les défis BIG en mode Conquer the Mountain, vous améliorez les statistiques de vos personnages et vous pouvez acheter des attributs avec l'argent que vous gagnez.

- ❖ Réussissez les épreuves et méritez-vous des médailles. Les médailles vous remportent aussi beaucoup d'argent. Plus la piste est difficile, plus vous gagnez d'argent.
- ❖ Réussissez les défis BIG pour gagner de l'argent. Plus le défi est difficile, plus vous gagnez d'argent.
- ❖ Répétez des défis BIG et Events pour gagner 1/10 de l'argent gagné lors de la descente initiale.
- ❖ Gagnez les défis rivalité, courez contre un adversaire sur la piste Backcountry, pour gagner beaucoup d'argent.
- ❖ Récoltez les items de collection en cours de route pour gagner de l'argent supplémentaire.
- ❖ Chaque 100 points de cascade vous donnent de l'argent.

Une fois que vous avez gagné de l'argent, retournez à la boutique et achetez des attributs, des planches et des vêtements.

### ÉCRAN SETUP CHARACTER

**CONTINUE**

Passer à Select Track.

**SHOP**

Acheter de l'équipement et des attributs pour votre personnage.

**EQUIP CHARACTER**

Équiper votre personnage des nouveaux achats.

**RIDER PROFILE**

Examiner le profil du personnage sélectionné.

**TROPHY ROOM**

Voir les prix et les accomplissements de votre personnage.

**OBJECTIVES**

Jeter un coup d'oeil sur vos objectifs de carrière pour la prochaine course ou lire un résumé de la façon de gagner de l'argent.

**RADIO BIG**

Personnaliser la musique qui sera jouée durant la partie.

# MULTIJOUEUR ET EXTRAS

SSX 3 vous permet de jouer contre un ami. Vous pouvez également vous connecter à SSX 3 pour Nintendo GameCube<sup>MC</sup> et transférer de l'argent à l'aide d'un câble Nintendo GameCube<sup>MC</sup>-Game Boy<sup>®</sup> Advance.

## MODE MULTIJOUEUR

Jouez contre un ami grâce au câble Game Boy<sup>®</sup> Advance Game Link<sup>®</sup>.

1. **Pour configurer une partie multijoueur :** Branchez deux appareils Game Boy<sup>®</sup> Advance par le biais d'un câble Game Boy<sup>®</sup> Advance Game Link<sup>®</sup>.

**REMARQUE :** Le joueur 2 se connecte au joueur 1 directement à l'aide du câble Game Boy<sup>®</sup> Advance Game Link<sup>®</sup>.

2. À partir du menu principal, placez le mode multijoueur en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**.
3. À partir de l'écran Character Select, sélectionnez le planchiste et appuyez sur le bouton **A**. (Seul l'hôte de la partie peut appuyer sur le bouton **A**.)
4. Choisissez une piste à partir de l'écran Select Track, puis appuyez sur le bouton **A** pour commencer à jouer.



## CONNEXION AU NINTENDO GAMECUBE<sup>MC</sup>


Connectez-vous à SSX 3 pour Nintendo GameCube<sup>MC</sup> à l'aide d'un câble Nintendo GameCube<sup>MC</sup> Game Boy<sup>®</sup> Advance et transférez de l'argent gagné du Nintendo GameCube<sup>MC</sup> au Game Boy<sup>®</sup> Advance.

**REMARQUE :** Vous devez posséder le jeu SSX 3 pour Nintendo GameCube<sup>MC</sup> et le jeu pour Game Boy<sup>®</sup> Advance.

### POUR VOUS CONNECTER AU NINTENDO GAMECUBE<sup>MC</sup>:

1. Éteignez le Nintendo GameCube<sup>MC</sup> en appuyant sur le bouton d'alimentation et éteignez votre Game Boy<sup>®</sup> Advance.
2. Connectez le Nintendo GameCube<sup>MC</sup> au Game Boy<sup>®</sup> Advance à l'aide du câble Nintendo GameCube<sup>MC</sup>-Game Boy<sup>®</sup> Advance, puis allumez les appareils.
3. À partir du jeu pour Nintendo GameCube<sup>MC</sup>, allez au menu Lodge pour établir la connexion au Game Boy<sup>®</sup> Advance.
4. À partir du menu principal du jeu pour Game Boy<sup>®</sup> Advance, sélectionnez NINTENDO GAMECUBE LINK.
5. À partir du jeu pour Nintendo GameCube<sup>MC</sup>, établissez la connexion au Game Boy Advance Link à partir du Lodge.
- ❖ La connexion au Nintendo GameCube<sup>MC</sup> vous permet de transférer de l'argent au Game Boy<sup>®</sup> Advance. Les prix en argent peuvent servir dans tous les modes de jeu.

# OPTIONS

➔ Appuyez sur la **+** croix directionnelle  pour placer une option en surbrillance, puis appuyez sur le bouton **A** pour l'activer ou non. Appuyez sur le bouton **B** pour retourner.

**SPEED**

Sélectionner entre **MPH** ou KM/H.

**MUSIC**

**ACTIVER** ou DÉSACTIVER la musique.

**SFX**

**ACTIVER**/DÉSACTIVER les effets sonores.

**HUD**

**ACTIVER**/DÉSACTIVER les informations supplémentaires.

**ENTER NAME**

Entrer votre nom pour garder un registre des records.

**CREDITS**

Afficher les mentions au générique.

**RESET CAREER**

Efface toutes les données de jeu.



# MENTIONS AU GÉNÉRIQUE

EA CANADA - WWW.EACANADA.COM

**CHEF DE PRODUCTION :** STEVEN RECHTSCHAFFNER

**PRODUCTEUR :** JEREMY FERGUSON

## ÉQUIPE DE TESTEURS

**DIRECTEUR DE PROJET :** JOHN BRETT

**CHEF D'ÉQUIPE :** CHRIS DUMARESQ

**TESTEURS :** ALUN HOLLYMAN, MATT MADDALOZZO, JEFF MORLEY, SEAN SKAALRUD, VIVIAN TAN-NG, CHARLES WAGNER, CAMERON WONG

## MARKETING ET RP

**DIRECTEUR DU MARKETING :** KEITH MUNRO

**DIRECTEUR DU PRODUIT :** KATRINA STRAFFORD

**ÉQUIPE DES RELATIONS PUBLIQUES :** BRYCE BAER

**REMERCIEMENTS PARTICULIERS :** DARRIN BROWN, DAVID ELTON, EAC/EAX MASTERING, JOHN MORGAN, WILLIAM MOZELL

## VISUAL IMPACT PRODUCTIONS

**CHEF DE LA PROGRAMMATION :** CLAUDE VERSTRAETEN

**ÉQUIPE DE PROGRAMMATION :** ROMARIC DE PERIER, NICOLAS SEVEZ

**DIRECTEUR ARTISTIQUE :** DAVID JUHENS

**DIRECTEUR ARTISTIQUE TECHNIQUE :** JEAN CHRYS LEPERCQUE

**MODELEURS :** LIONEL CAILLAUD, MATHIAS DESHAYES, NICOLAS LEYMON, CHRISTIAN SCHMIDT, MARTIN SCHUCHEWYTSCH, PASCAL LE GUINOU

## SERVICES CRÉATIFS EARS

**DOCUMENTATION :** JASON GORSKI

**MISE EN PAGE DE LA DOCUMENTATION :** CHRIS HELD

**ILLUSTRATION DE L'EMBALLAGE :** MICHAEL KERBO

## EARS CUSTOMER QUALITY CONTROL

TRAVIS ALGER, ANTHONY BARBAGALLO, JASON COLLINS, BEN CRICK, ERON GARCIA, DARRYL JENKINS, DAVE KNUDSON, JOSEPH LEE, RUSS MEDEIROS, ADAM RIVERA, SIMON STEEL, ROB STIASNY

## MUSIQUE SOUS LICENCE

«GO»

INTERPRÉTÉE PAR ANDY HUNTER

COMPOSÉE PAR ANDY HUNTER ET TEDD TJORNHORN

© 2003 BIRDWING MUSIC/ENGAGE/MEAUX HITS/ TEDASIA MUSIC (ASCAP)

GÉRÉE PAR EMI CHRISTIAN MUSIC PUBLISHING

ENREGISTREMENT UNE GRACIEUSE TÉ DE NETTWERK PRODUCTIONS/SPARROW RECORDS

«WOBBLE»

INTERPRÉTÉE PAR APHRODITE

COMPOSÉE PAR GAVIN KING

© 2000 EMI APRIL MUSIC INC. ET EXPRESS  
SONGS GÉRÉS PAR EMI APRIL MUSIC INC.

ENREGISTREMENT GRACIEUSETÉ DE V2  
RECORDS

«LIKE THIS»

INTERPRÉTÉE PAR X-ECUTIONERS

COMPOSÉE PAR R. AGUILAR ET A. SAFFREY

© 2003 SWIFT TRACKS (BMI) ET A. SAFFREY  
MUSIC (BMI)

ENREGISTREMENT GRACIEUSETÉ DE COLUMBIA  
RECORDS

AVEC L'ACCORD DE SONY MUSIC LICENSING

«SCREW UP»

INTERPRÉTÉE PAR OVERSEER

COMPOSÉE PAR ROBERT HOWES PKA DR.  
CHUG

© 2003 WARNER CHAPPELL (PRS). TOUS  
DROITS GÉRÉS PAR WB

MUSIC CORP. (ASCAP)

ENREGISTREMENT GRACIEUSETÉ DE COLUMBIA  
RECORDS

AVEC L'ACCORD DE SONY MUSIC LICENSING

«SILVER SCREEN SHOWER SCENE (STATIC  
REVENGER)»

INTERPRÉTÉE PAR FELIX DA HOUSECAT

COMPOSÉE PAR BOBBY ORLANDO, FELIX  
STALLINGS, DAVID JENEFSKY ET TOMMIE  
LORELLO»

© 2003 UNIVERSAL-MCA MUSIC PUBLISHING,  
UNE DIVISION DE UNIVERSAL MUSIC STUDIOS  
INC.»

ENREGISTREMENT, SHERLOCK HOLMES MUSIC  
PUBLISHING ET NETT MANAGEMENT OBO T.  
LORELLO»

ENREGISTREMENT GRACIEUSETÉ DE EMPORER  
NORTON RECORDS

«RIDE»

INTERPRÉTÉE PAR DEEPSKY

COMPOSÉE PAR J. SCOTT G ET JASON BLUM

VOIX DE J SCOTT G

PRODUITE ET MIXÉE PAR DEEPSKY

© 2003 DEEPSKY MUSIC

(P) 2002. ENREGISTREMENT GRACIEUSETÉ DE  
KINETIC RECORDS

«BUFFET OF BREAKS»

COMPOSÉE PAR JOHN MORGAN

MIXÉE PAR FRANCOIS LAFLEUR

© 2003 ELECTRONIC ARTS INC.

**SERVICES CONTRACTUELS : SHIN'EN  
MULTIMEDIA**

# GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

## GARANTIE LIMITÉE D'ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si Electronic Arts juge que le défaut du produit résulte d'abus, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresses ou implicites, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Dans de tels champs d'application, la responsabilité de Electronic Arts sera limitée en vertu de la loi. Cette garantie vous accorde des droits précis. et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

## RETOURS À L'INTÉRIEUR DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Veuillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage ou par accident, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraceable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

## RETOURS APRÈS LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Si le support d'enregistrement a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement présente un défaut après les 90 jours suivants la date d'achat, veuillez retourner le produit accompagné d'un chèque ou d'un mandat-poste de 15,00 \$US à l'ordre d'Electronic Arts, ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraçable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

## SERVICE DES GARANTIES DE EA

Courriel et Internet : <http://techsupport.ea.com>

Téléphone : (650) 628-1900

## ADRESSE POSTALE DU SERVICE DES GARANTIES DE EA

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

## AVIS

Electronic Arts se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis. Ce manuel et le logiciel décrit dans ce manuel sont protégés par des droits d'auteur. Tous droits réservés. Aucune partie de ce manuel ni du logiciel décrit ne peut être copiée, reproduite, traduite, ni transmise par voie électronique sans le consentement préalable par écrit de Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025.

**ASSISTANCE TECHNIQUE** - Si vous avez besoin d'assistance sur ce produit, appelez-nous au (650) 628-4322 du lundi au vendredi, de 8h30 à 11h45 ou de 13h00 à 16h30, heure du Pacifique. **Ce service n'est offert qu'en anglais. Aucun truc n'est dévoilé à ce numéro.**

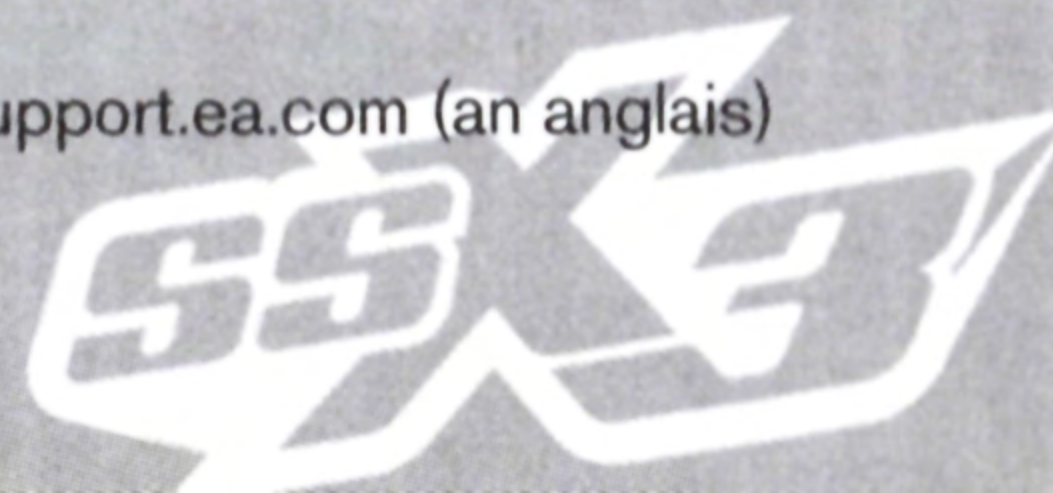
## SERVICE D'ASSISTANCE TECHNIQUE

Courriel et Internet : [fr-support@ea.com](mailto:fr-support@ea.com) (en français), <http://techsupport.ea.com> (en anglais)

Adresse postale : Electronic Arts Technical Support

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025



Si vous résidez à l'extérieur des États-Unis, veuillez vous adresser à l'un des bureaux suivants.

En **Australie** :

Electronic Arts Pty. Ltd.  
P.O. Box 432  
Southport Qld 4215, Australia

Au **Royaume-Uni** :

Electronic Arts Ltd.  
P.O. Box 181  
Chertsey, KT16 0YL, UK  
Téléphone : (0870) 2432435

En **Australie** : Pour obtenir de l'assistance technique ainsi que des trucs et astuces, téléphonez au 1 902 261 600 (0,95\$US la min.), 7 jours par semaine, de 10h00 à 20h00. Si vous avez moins de 18 ans, vous devez obtenir le consentement de vos parents.

Ce produit contient des polices de caractères sous licence de Agfa Monotype Corporation et ses fournisseurs, qui ne peuvent être distribuées, copiées, reformatées, rétroconçues ou décompilées dans aucun but. Vous pouvez transférer les polices de caractères comme faisant partie du produit à une tierce partie pour autant que (i) la tierce partie accepte toutes les dispositions de cette entente et (ii) vous avez détruit toutes les copies des polices de caractères en votre possession ou sous votre contrôle, incluant toute copie installée sur votre ordinateur, au moment du transfert du produit. Les polices de caractères sont aussi protégées par des droits d'auteur et toute copie ou distribution des polices de caractères, avec ou sans le produit, représente une atteinte aux droits d'auteur ainsi que le vol d'une propriété de valeur. Vous n'obtenez aucun droit, titre ou participation dans les polices de caractères, sauf le droit d'utilisation personnelle, faisant partie de cette entente, lorsqu'elles sont installées, faisant partie du produit, sur votre ordinateur. Tous droits réservés.

Pour consulter l'entente de licence complète « Font Software End User License Agreement » de Agfa Monotype Corporation, veuillez visiter leur site Web à [www.agfamonotype.com](http://www.agfamonotype.com).

Logiciel et documentation © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS, le logo de EA SPORTS, EA SPORTS BIG et le logo de EA SPORTS BIG sont des marques de commerce ou des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux É.-U. et/ou autres pays. Tous droits réservés. Toutes les autres marques de commerce sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. EA SPORTS<sup>MD</sup> et EA SPORTS BIG<sup>MD</sup> sont des marques de Electronic Arts<sup>MD</sup>.





**Proof of Purchase/Preuve d'achat**

SSX 3

1473005



Electronic Arts Inc.  
209 Redwood Shores Parkway  
Redwood City, CA 94065

1473005  
PRINTED IN THE USA